PLAYSTATION国行游戏前哨战
TOUCH.UCG
指尖方圆
编辑精选
2014
年度之选
走进Rayark
“梦之世界”

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL.1

指尖方圆

COVER STAFF

封面用图：泰拉之战
封面设计：anubis

©MISTWALKER

编辑精选

UCG 小编们的 2014 年度之选 2

资讯

业界资讯大搜罗 3
走进 Rayark 的“梦之世界” 5

前瞻

属于《召唤之夜》的回忆 7
小胡子与他的《泰拉之战》 9
名为“无限”的究极幻想 11

专题

PlayStation 国行游戏提前玩 12

每期一荐

在今后每一期的《指尖方圆》中，我都会在这片小小的天地里向大家推荐一款有趣的小玩意，可能是游戏，也有可能是软件。一个图标、一张截图，可能不会有过多的文字描述，但希望能点缀各位的生活。

Just Get 10

最爱小清新的消除，但是从 1 到 10 的距离，你真的了解么？

EDITOR'S CHOICE

2014 UCG编辑精选

如果你就职于一家移动互联网领域相关的公司，那么这几年来总是会反复听到“今年是移动游戏至关重要的一年”、“今年移动游戏将会颠覆行业”等高层们描绘出的美好蓝图。其实，哪来那么多危言耸听的言论，移动领域已然是游戏业一个快速而蓬勃的增长点，身为玩家的我们也很乐意看到更多优秀的作品在此汇聚，并带来有别于传统的感动。时值年末，我们不妨回过头，看看这群浸淫于主机游戏的编辑们，对于今年的移动游戏，是否会有更独到的见解与选择。

致命框架 Framed

本年度最令人惊艳的作品之一。漫画分镜式的处理手法不仅带来了创意的解谜体验，更赋予了游戏简约、清新的动态之美。仅凭言语其实很难描绘游戏的独特之处，只有亲自体验后，方能发现那份从容的优雅。

炉石传说 Heartstone Heros of Warcraft

暴雪不出手则已，事实证明就算做卡牌它也能玩得风生水起，深厚的美术功底，精准的细节把握，以及对平衡性的处理都非常成熟，更快的对战节奏也使它并不拘于传统TCG的框架，移动版更有着非常出色的游戏体验。

泰拉之战 Terra Battle

“FF之父”坂口博信携手Mistwalker回归之作，游戏集结了植松伸夫、皆叶英夫等诸多大神，无论美术、剧情、音乐，均为业界标杆。以RPG为基础的创意玩法兼具策略性与爽快感，不断追加的新内容更是诚意满满。

Threes

移动平台从来都不缺消除类的休闲游戏，而《Threes》能够脱颖而出，除了卖相上佳，玩法上更是独具巧思。看似简单的数字融合，却要在谨慎的分析和大胆的猜测中才能走得更远，登陆XOne平台后的成就要求更是令人发指啊。

王国保卫战 起源 Kingdom Rush Origins

以“起源”为名的第三作呈现出更强烈的艺术美感，并以精灵的视角去体验系列最早的故事。全新的地图、防御塔与英雄让游戏焕然一新。虽然核心玩法缺乏重大革新，但本作仍然是移动平台上当之无愧的塔防类王者。

口袋妖怪卡牌 在线 Pokemon TCG Online

能在非任系的移动平台上玩到《口袋妖怪》相关作品着实不易，采用集换式卡牌形式的《Pokemon TCG Online》虽然并正统作品，但无论是立体的对战表现形式，或是融合口袋世界观中各种经典元素的玩法，都值得口袋迷们一试。

剑无生

很难想象在移动平台上能够体验到这样硬派的动作游戏，通过划屏衍生的出招系统让游戏的连段颇具研究性，也有着更符合直觉的爽快感。出自国人团队的本作虽仍未跳脱“武侠”题材，但却是一款与众不同的硬派武侠。

勇敢的心 Valiant Hearts The Great War

可以在移动平台上体验到育碧的这款良心之作，实在是一件非常幸福的事情。《勇敢的心》出众的素质已无需我再多加褒奖，而横版的游戏方式与卡通渲染与移动平台有着很高的契合度，这份感动不再仅仅属于主机玩家。

纪念碑谷 Mountment Valley

我们有太多太多的形容词去描绘《纪念碑谷》之美，但那份精致与灵动只有上手后才有最深的体会。以视觉欺骗为核心的游戏体验串联起整个孤独而安静的旅程，新章节《被遗忘的海岸》更让本作有了大的飞跃。

星光传说 テイルズ オブ アスタリア

历代传说角色齐聚一堂，丰富的原创剧情让玩家从不一样的角度去体验角色们的羁绊与成长，共同挑战巨大BOSS的工会战更是乐趣无穷，毫无疑问是本年度传说迷们必玩手游！

我的世界，“你”的故事

继《行尸走肉》、《权力的游戏》和《边境之地》后，Telltale 工作室出人意料地将魔爪伸向了《我的世界（Minecraft）》，他们将会与 Mojang 展开合作，在 2015 年内推出全新的章节叙事类新作《我的世界 故事模式》。游戏并非《我的世界》的附属品，也不是什么“官方”故事，而是一个“基于玩家选择”的独立系列。Telltale 与 Mojang 将会与玩家们展开更多的交流，从而创造出一个具有新意且令人满意的作品。

另外，虽然 Mojang 已经被微软收购，但本作仍然会登陆包括了 iOS 与 Android 在内的多个平台，玩家们无需担心。

手游大厂新作公开

Square Enix 将会在今年冬天配信旗下第 N 款手游新作——《阿卡迪亚的苍之巫女》。官方宣称这是一款王道 RPG，玩家将与 12 名巫女一同踏上旅程，去寻找藏于于传说背后的真相。游戏主打的是简单爽快的战斗系统，不过这更像是千篇一律的说辞罢了。至于更具体的情报、以及由创作型歌手 KOKIA 所演唱的主题曲《Spirits》将会于 12 月 15 日进一步公开。

《噬魂师 x 噬魂师NOT》登陆Mobage

大久保篤创作的《噬魂师》经由 BONES 动画化后，个性的画风和精彩的动作场面为其赢得了不少拥簇，而相同世界观下讲述另一条故事线的《噬魂师 NOT》则以百合向的剧情展开独辟蹊径，杀出了另一片天地。于是 DeNA 索性将两部作品融合后，推出一款新的卡牌游戏——《噬魂师 × 噬魂师 NOT》，玩家可以将武器与职人的卡牌进行组合，并能体验到诸多原创剧情。本作已经于 12 月 19 日在 Mobage 平台上推出。

《堕落之主》将推移动版新作，正统续作企划中

于 2014 年 10 月在次世代主机平台上推出的《堕落之主》将在明年发布 iOS 与 Android 平台的新作，游戏并非简单的移植，而是在原有的世界观下塑造出全新的游戏体验，具体的情报将会在今后逐步公开。而开发团队也已经开始了正统续作的企划，不过目前仍然处于比较早期的概念阶段。

《弹丸论破》弹射类新作明年1月登场

“《弹丸轮破》系列”一直有着非常不错的人气，今年在PSV平台上推出的外传动作类作品《绝对绝望少女》反响也很积极。虽然系列的正统续作已经在开发中，不过Spike Chunsoft还将为玩家们带来一款手机平台的新作——《弹丸论破无限之战（ダンガンロンパ –Unlimited Battle–）》，游戏采用弹射类的玩法，系列初代中的所有角色都会以Q版的3D形象登场，并有语音演出，游戏还支持最多4人进行联机游戏。

《炉石传说》推出Android平板客户端

继iPad版之后，《炉石传说》国服终于在12月17日推出基于Android平板的客户端。使用Android平板客户端的玩家可以获得独有特典——免费经典扩展包一份，即遍是已经在iPad客户端中领取过奖励的玩家，只要在Android平板上任意进行一场游戏后也可获得。游戏各个版本的账号互通，无需担心卡牌与记录的问题。至于对应iPhone或是Android手机的版本，计划将会在明年推出。

投身国内手游市场，Falcom的野望！

Falcom于12月18日宣布与北京畅游进行合作，在2015年全面进军中国手游市场，将会有多款游戏在国内持续推出。其实Falcom旗下的手游仅有两款，分别为一款复古风的卷轴类RPG《Sorcerian》和以《碧之轨迹》为主题的消除类游戏。至于未来在国内推出的游戏，即有可能是上述两款作品的移植，也有可能是完全的新作，当然也不排除Falcom提供授权而畅游负责开发的可能性。

迟到的《智龙迷城》

在日本大红大紫的明星手游《智龙迷城》一直未曾布局中国市场，这也使得山寨作品们呈现出百花齐放的“盛况”，不过这样的情况很快就会有所变化。GungHo于12月10日召开发布会，宣布将与腾讯进行合作，共同在中国推广《智龙迷城》。虽然可能已经错过了黄金时期，不过GungHo社长森下一喜仍然很看好此次合作，并表示游戏将会在保留原有核心理念与风格的前提下，针对国内市场的环境做出较大的修改，比如与社交网络做更紧密的结合。而面对诸多的模仿者们，本作则会从细节处着手，体现出差异化与竞争性。

《无主之地OL》将推手游版

2K中国工作室将与盛大游戏共同开发面向国内的MMORPG——《无主之地OL》，采用F2P的运营方式，除了传统的PC外，游戏还将登陆移动平台。原作中的众多经典元素在本作中将会得到保留，包括独特的卡通渲染风格、融合FPS与RPG的游戏体验、以及不同角色的职业等等。不过由于基本上是专为中国市场打造的作品，与游戏本篇能有何种程度的联系只能打上一个大大的问号。

资讯 NEWS

Rayark举办Open House粉丝活动，多项企划公开

《Cytus》、《Deemo》等游戏的开发商 Rayark 于 12 月 20 日在台北市的公司本部举办了首次 Open House 活动，并邀请了 100 名粉丝到场，向他们开放了制作团队的休息室、会议室等区域以供参观。而 Rayark 的 CEO 游名扬先生、游戏策划李勇霆、企划 6tan 等团队成员均有到场，和粉丝们分享了不少游戏开发过程中的趣闻、也很热情地回应了粉丝们的各种提问。

■Rayark公司里的休闲娱乐区，有Djmax、抓娃娃机、吃豆人等大型机台。

▲抓娃娃机里摆满了各种游戏相关周边，实在非常诱人。

▶开发团队与粉丝们近距离互动

▲《Mandora》早期的角色设定

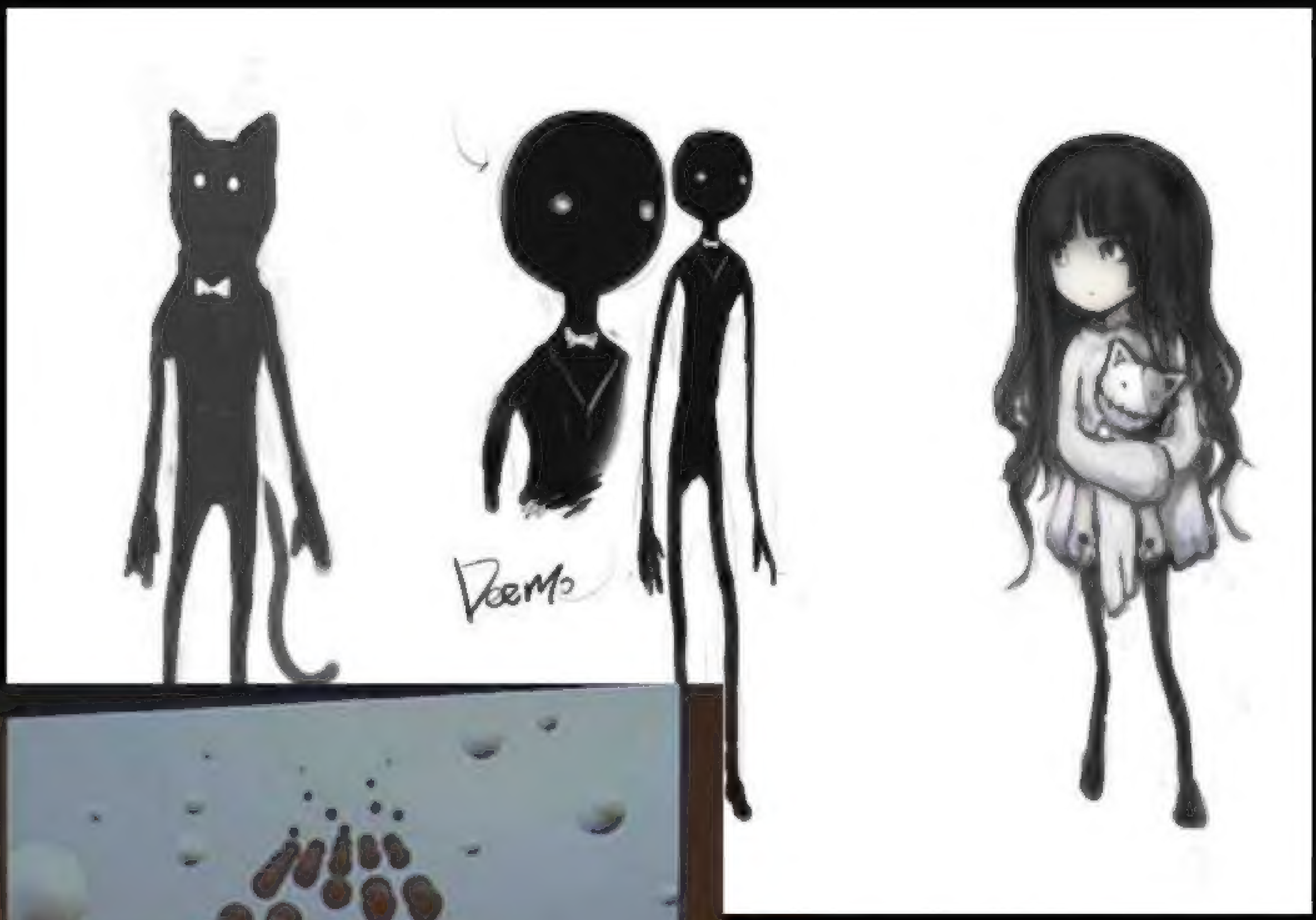
关于《Mandora》

走清新可爱路线的休闲游戏《Mandora》在设计之初，开发团队绘制了上百种的角色形象，其中不乏一些非常恶搞的元素。不过基于制作毛绒公仔方面的考量，团队最终选择了比较圆润、简约的造型，事实证明这确实是比较王道且更具亲和力的设计。而比较令人意外的是，虽然《Mandora》上架已经两年多，在全球也有超过 1200 万次的下载量，不过它其实只是一个广告，目的就是宣传 Mandora 这个角色，而真正的本传游戏目前仍在开发中，不得不说 Rayark 实在太会玩了。

关于《Deemo》

《Deemo》在开发前期的代号为“Project：P”，其中 P 的含义非常简单，就是取 Piano（钢琴）之意。《Deemo》的雏形和现在玩家们所玩到的成品其实有着很大的区别，团队一开始的理念是想在一个立体的空间中呈现出更多飞行、组合的帅气感，但是这让游戏显得枯燥且缺乏深度。于是最终他们赋予了《Deemo》一个故事，一个灵魂，希望能跳脱出传统音乐游戏的框架。明确目标之后，生于孤独与寂寞中的“小黑人”Deemo 很快成型，而为了不让剧情变得过于哲学与晦涩，可爱的小女孩出现在了 Deemo 的身旁，围绕着两人的故事便随着小树不断成长。

其中还有一个开发趣闻，开发团队曾经设计过很有互动感的结算画面——小女孩会根据玩家的完成情况，做出欢呼雀跃、或者跺脚惋惜的动作，但最终考虑到玩家应该更关心自己准确的分数信息，便没有采用这一方案。



▲《Deemo》早期设定图

◀《Deemo》早期谱面展现形式

关于《Cytus》

《Cytus》会在 12 月 21 日迎来 7.0 的大版本更新，游戏的百万下载计划已经突破 90 万，为了回馈一直支持《Cytus》的玩家，Chapter 10 及 Chapter S 将免费开放。而全新的章节 Chapter Retor 非常特别，主打像素风和 8Bit 电子乐，带来焕然一新的感觉。另外 Chapter 1~Chapter 3 中多首经典曲目的谱面都经过重新制作，玩家们可以得到全新的体验。

▲新章节Chapter Retor

关于《Implosion》

《Implosion》其实是 Rayark 成立以来就一直在开发的游戏，原本预定于 2014 年与大家见面，不过现在看来最好的情况也只能是在农历年内推出了。但毫无疑问，《Implosion》将会是 Rayark 在 2015 年的重头游戏之一。

Q&A精选

Q：《Deemo》与《勇者前线（Brave Frontier）》曾展开合作，今后还会有其他的合作企划吗？

A：其实我们一直都有接到很多作品的合作邀约，但还是会有多方面的考量，当然与《勇者前线》的合作还在继续，今后还会有更多的活动推出。

Q：《Deemo》推出了多个不同作曲家的专属曲包，曲风上有着较大的差异，那么选曲方面的流程是怎么样的呢？

A：我们会提前和一些作曲家取得联系，如果觉得合适并最终敲定的话，便会请他负责一整个曲包的五首歌。曲包通常会包含一个主题，虽然不一定和主线有非常紧密的联系，但都会尽量符合《Deemo》的世界观，并且也会与画师和美术方面共同讨论，保证整体的统一性。

Q：《Deemo》的音符排列是依据什么而定的？又如何在难度上取得平衡呢？

A：首先我们希望《Deemo》是一款真正可以用两个大拇指演奏的游戏，不过钢琴在演奏时是需要很多手指协作的，并且分为低音域和高音域，最常见的便是左手负责伴奏，右手负责主旋律。而我们希望能够用左右手的大拇指就实现这样的感觉，因此在排列音符时，Easy 和 Normal 难度下可能就只呈现单个音域的谱面，Hard 难度则为复合式，也以此来增强演奏感。另一方面，钢琴会有同时按键的重音或是和弦，这些我们会以比较大型的音符来体现，而单键部分则会用小型音符来呈现轻弹的演奏感。

Q：为何原本 PSV《Cytus Lambda》上的独占章节，之后会在手机平台上推出呢？

A：因为其实《Cytus Lambda》并不是严格意义上的 PSV 游戏，而是基于 PSM 这个横跨 PSV 与索尼手机的网络服务。由于一些不可抗的因素，索尼决定在手机上关闭这一服务，这也就意味着我们无法再持续跟进游戏，而我们并不希望 Chapter 0 这个章节就这么随着 PSM 的关闭而消失，因此在与索尼商量过后，我们决定将这个章节抽出来并加入手机版中，希望能让它得到延续。

Q：《Cytus》与《Deemo》的谱面创作都是由单人完成的吗？

A：早期的谱面确实是由单人负责的，不过游戏后期随着曲目的不断丰富，也有越来越多的谱面创作者加入，我们想带给玩家的并非仅仅只是难度的提升，而是希望能够传递出更多创意的想法。

Q：《Cytus》中 9 级难度的谱面是专门为平板设备设计的吗？感觉用手机玩非常吃力。

A：我的回答是——是（笑），其实是这样的，我们会尽量保证在每个章节中都有一首魔王曲供玩家不断挑战，但基本上都会被一些达人玩家在很短的时间内完美攻破，因此只好提升难度了。尽管如此，我们也依然会看到有玩家用手机取得高评价，实在是太厉害了。

Q：《Cytus》即将突破百万下载，游戏未来会有怎么样的发展，Rayark 又有什么样的计划和愿景呢？

A：首先非常感谢玩家长久以来的支持，《Cytus》未来仍会持续更新，并尽快推出新的章节。虽然现在游戏的制作周期被拉得比较长，很多作品都未能如约与玩家见面。不过在 2015 年 Rayark 将会有多款游戏陆续推出，包括了《Implosion》、一款有别于《Deemo》和《Cytus》的全新音乐游戏《Mandora》的本传，以及一款结合了益智与 RPG 的大型作品，相信 2015 年会是 Rayark 非常丰富的一年。

召唤之夜 回忆

iOS And

サモンナイト メモリーズ　BNGI　2015年冬

自去年5月推出《召唤之夜5》之后，这个系列便一直没有续作的消息，不过最新作《召唤之夜 回忆》已经预定于今年冬季在移动平台上推出。虽说并非正统续作，但系列历代角色都将参战，这对老玩家们而言，可谓是名副其实的“回忆”。

新的故事

在无名的世界中过着平凡生活的主人公，原本只是一名普通的高中生。
某一天放学后，他像往常一样来到教学楼的顶层……
突然间，他被一阵光芒所环绕，并被召唤到迷雾笼罩着的神秘场所。
而在这里，他遇见了其他世界中同样被召唤至此的同伴们，
全新的故事与冒险之旅也由此展开。

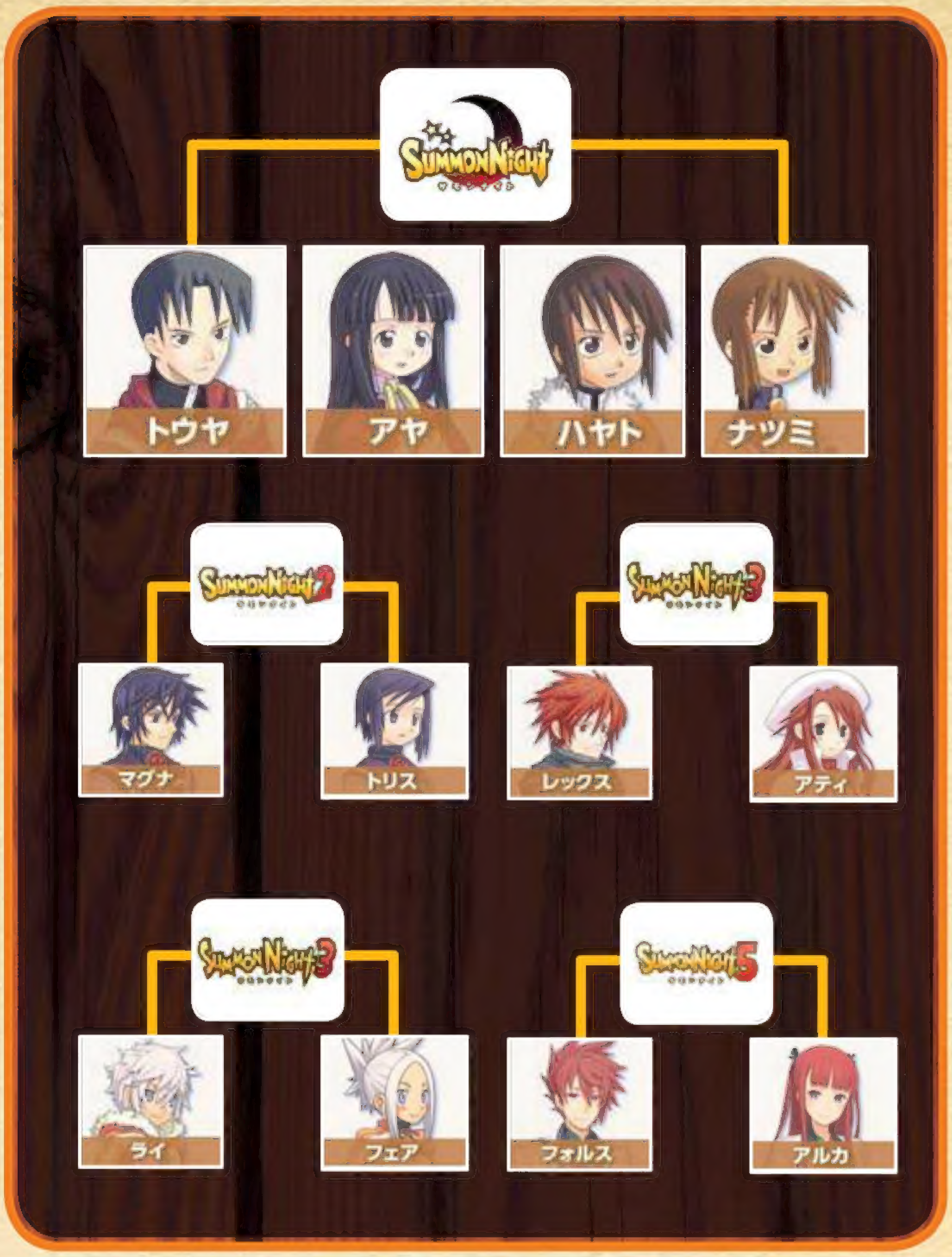
原创角色

男/女主人公
普普通通的高中一年级生，被某种力量引导而被召唤至神秘的世界中

机械随从
来自机界的人形机器人，被召唤后失去了大部分的记忆，称呼主人公为“主人”。

历代角色参战

《召唤之夜 回忆》最大的亮点无疑是历代角色的回归，目前公开的作品涵盖了正统的初代至五代，并不包含《泪之皇冠》、《铸剑物语》这样的衍生作品，或许是出于世界观差异方面的考量，不过还是希望今后能够一并收录。



亲切而熟悉的元素

《召唤之夜 回忆》将会继承系列的经典玩法，由“故事”与“战斗”两大部分组成。剧情方面虽然采用了全新的剧本，不过像“夜会话”这样标志性的系统依然健在。战斗方面则依旧采用走格子式的回合制战斗，新老玩家们可以轻松上手。

▲熟悉的“夜会话”

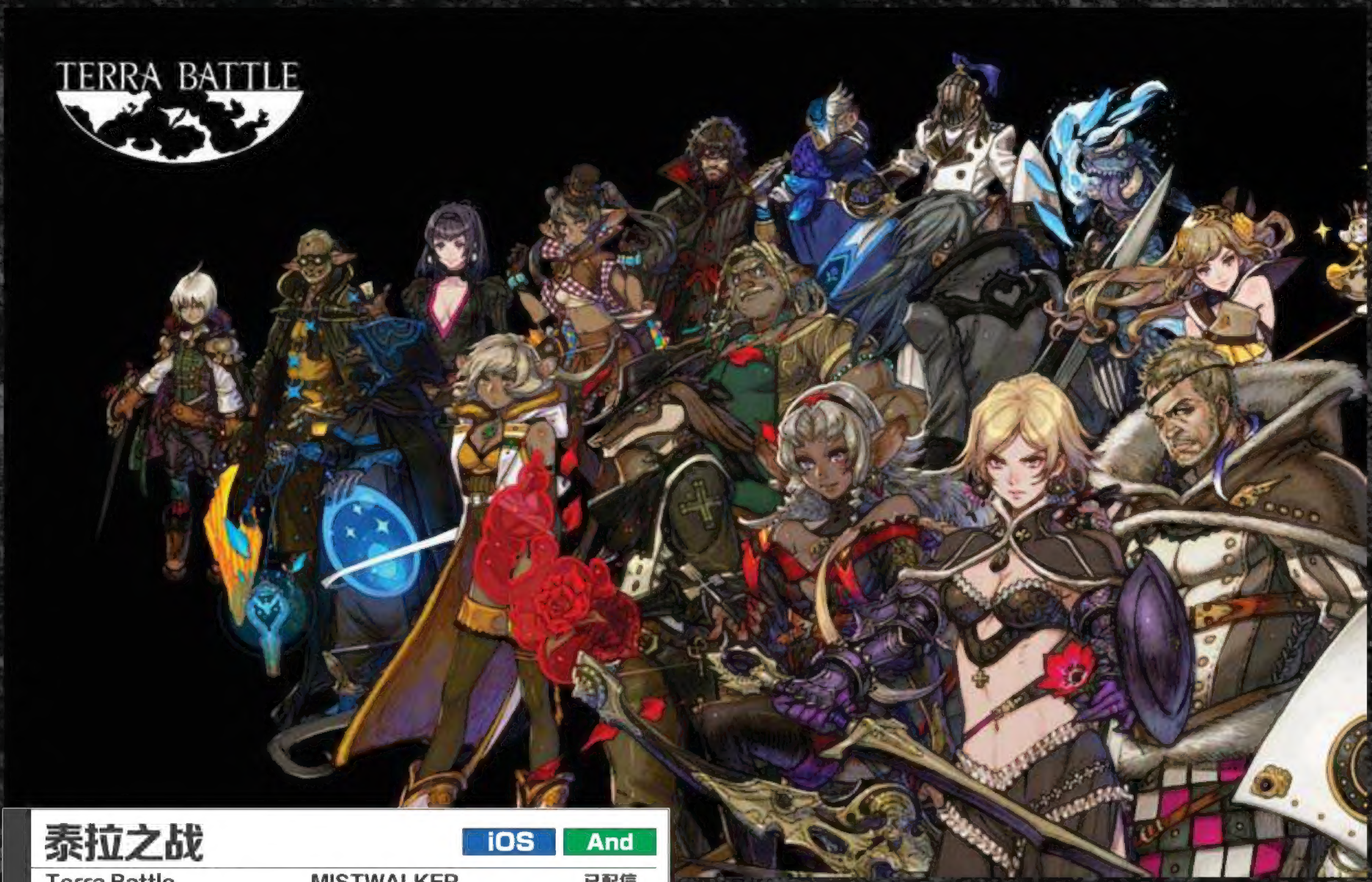
操作优化

游戏针对移动平台做了一系列的优化，让玩家在竖屏操作时也能够得心应手。

◀点击SP槽即可发动技能

▼通过上下和左右滑动切换角色和攻击对象

▲通过点击可以简单地切换移动或攻击的指令



泰拉之战

iOS And

Terra Battle MISTWALKER 已配信

“最终幻想之父”坂口博信与MISTWALKER一同推出的《泰拉之战》上线后便好评不断，下载量也是迅速飙升。这款战略类的新作虽然难逃课金的老路，但从各方面来看素质相当不俗。无论是精美的人设、植松伸夫亲自操刀的音乐、新颖的战略类消除玩法，又或是精心设计过的游戏界面，都看得出小胡子花了不少心思，绝非那种改头换面就上阵骗钱的货色。而最近游戏公开了即将配信的大型更新内容，如果你还没入坑，说不定这便是个很好的契机哦。

60万下载纪念

藤坂公彦绘制角色配信中

利津

职业:剑 等级:S

追求极意之剑道，特殊技能是范围为竖排3列的催眠与麻痹效果。

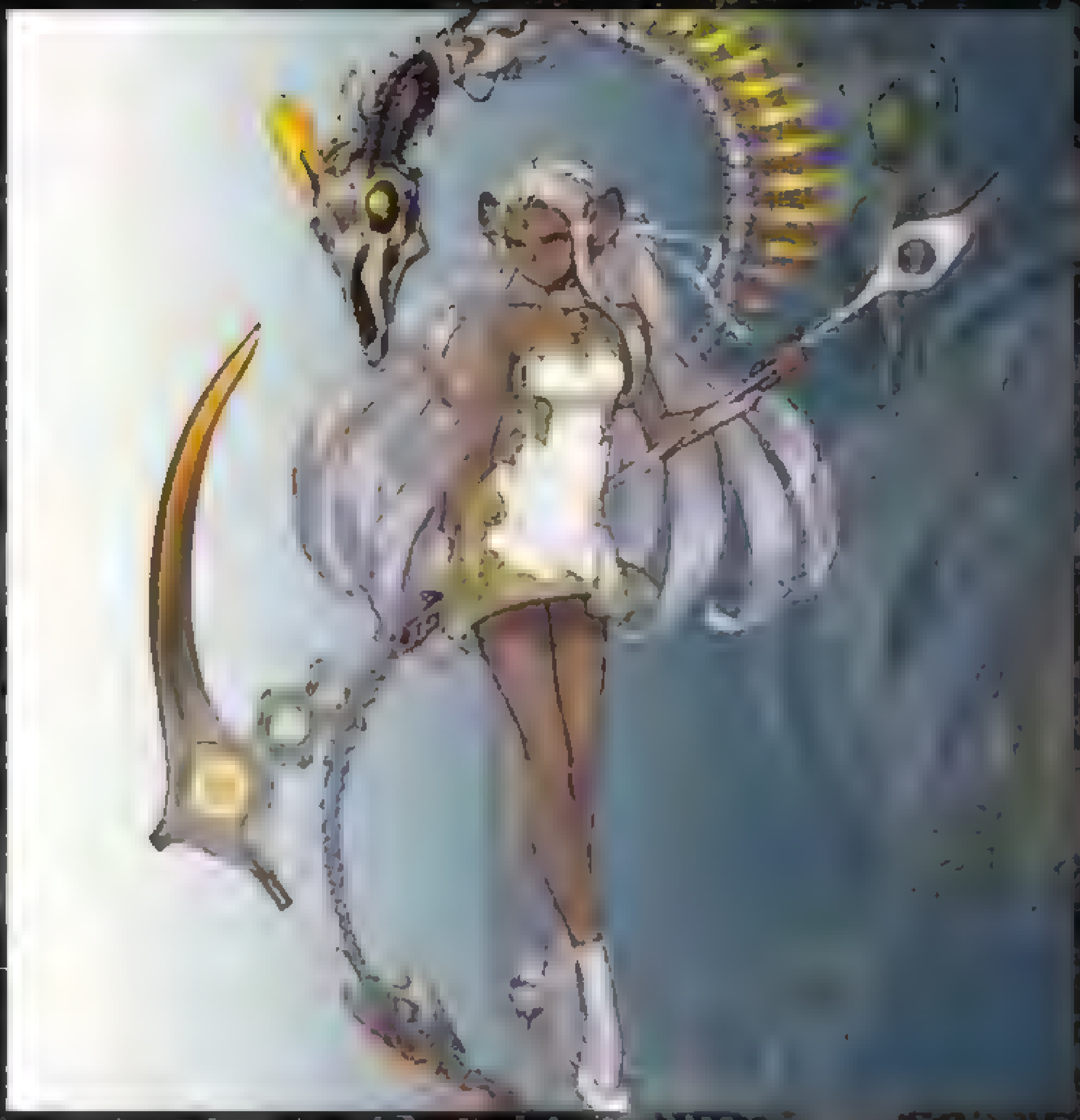
持有诅咒之剑的流浪剑士

噗噗兽

虽是年幼的灵魂，却有着无限的可能性，映照在他瞳孔中的，是世界的未来。

哈斑娜

隐秘之地的守护者，操纵着亡魂的灵媒师。

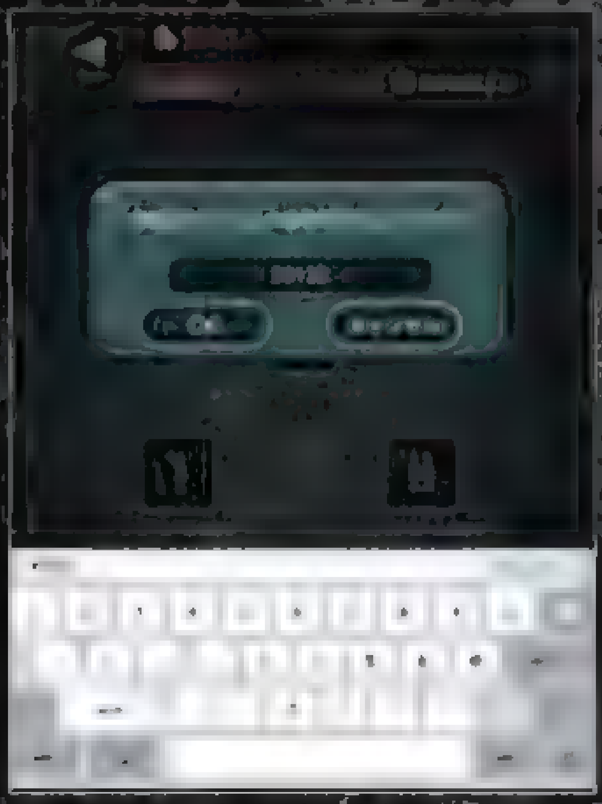


新召唤兽登场

配合即将上线的对战模式，游戏将会追加新的召唤兽，不过新公开的这三名召唤兽，无论是名字还是外表，实在是很有《最终幻想》的即视感啊。

联机模式追加

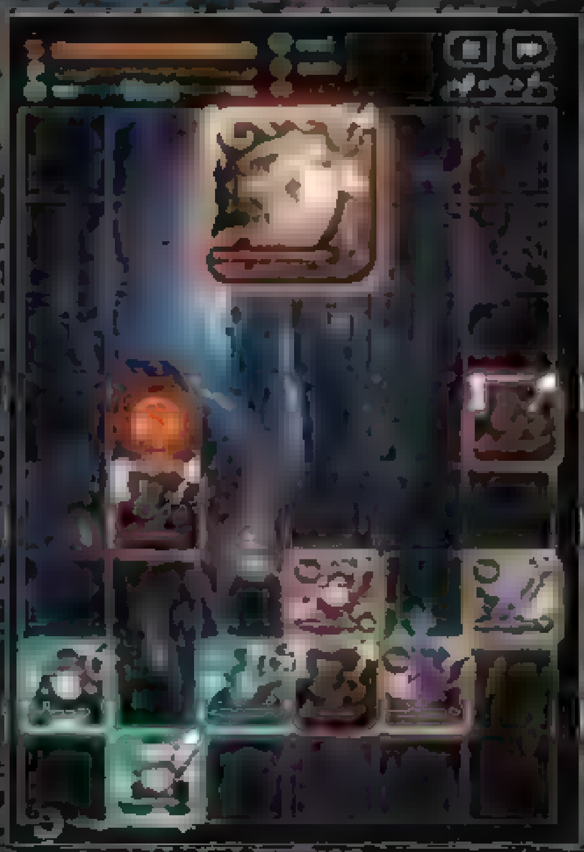
本作有一个相当有趣的活动，只要游戏的下载数量每增加 10 万，便会有新内容追加：比如邀请某位画师绘制新角色、追加新系统、或是推出攻略本、举办音乐会等等。目前游戏在正式上架 21 天后突破百万，而之前官方承诺将会追加协力与对战模式，因此这两个系统已经在紧锣密鼓的开发中，其中协力模式预计会在 1 月份正式上线。



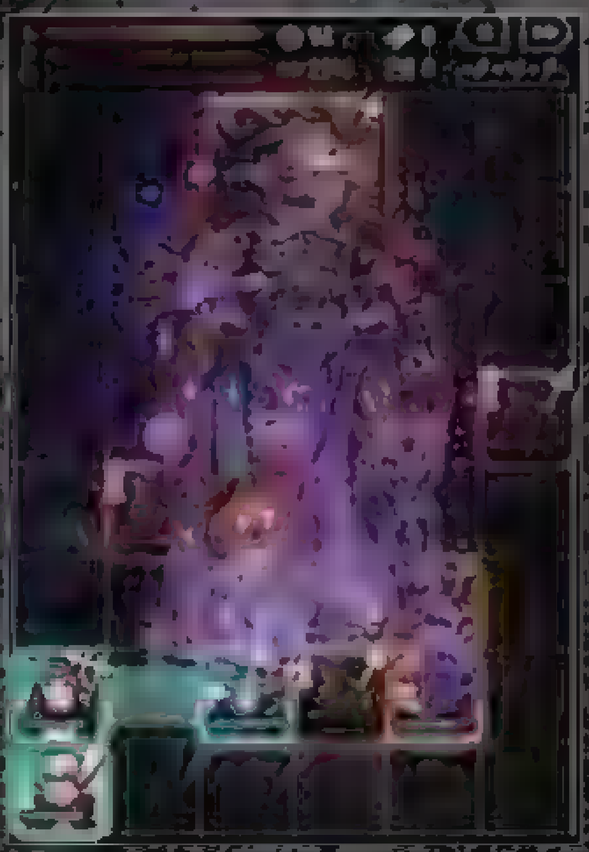
▲另外一名玩家输入房间对应的代码即可快速加入，非常便利。

►游戏会有协力战模式专用的的任务，当然普通的剧情任务也可以协力挑战，玩家选择任务后即可作成房间等待其他玩家加入。

▼双方可以各自选择三名角色和一名召唤兽上场战斗。



▼通过触发"S"标记的道具让召唤兽发挥出强大的威力吧。



MEVIUS FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー

如今 Square Enix 不管公布什么新作，玩家们的第一反应肯定是手游，而 SE 也非常“争气”地一次次证实大家的猜想。不久前我在栏目中提过 SE 一口气发布了三款《最终幻想》相关手游，还没等这些游戏推出，《无限 最终幻想》又出现在了玩家的视野中。官方强调这将是一款以正统作品为理念打造的移动平台新作，并挂上了北濑佳范及主力开发团队的名号，摆正态度做出革新固然是件好事，但愿最后别又成了浪费资源的反例。

无限 最终幻想		iOS And
Mevius Final Fantasy	Square Enix	2015年春

传承《最终幻想》的血统

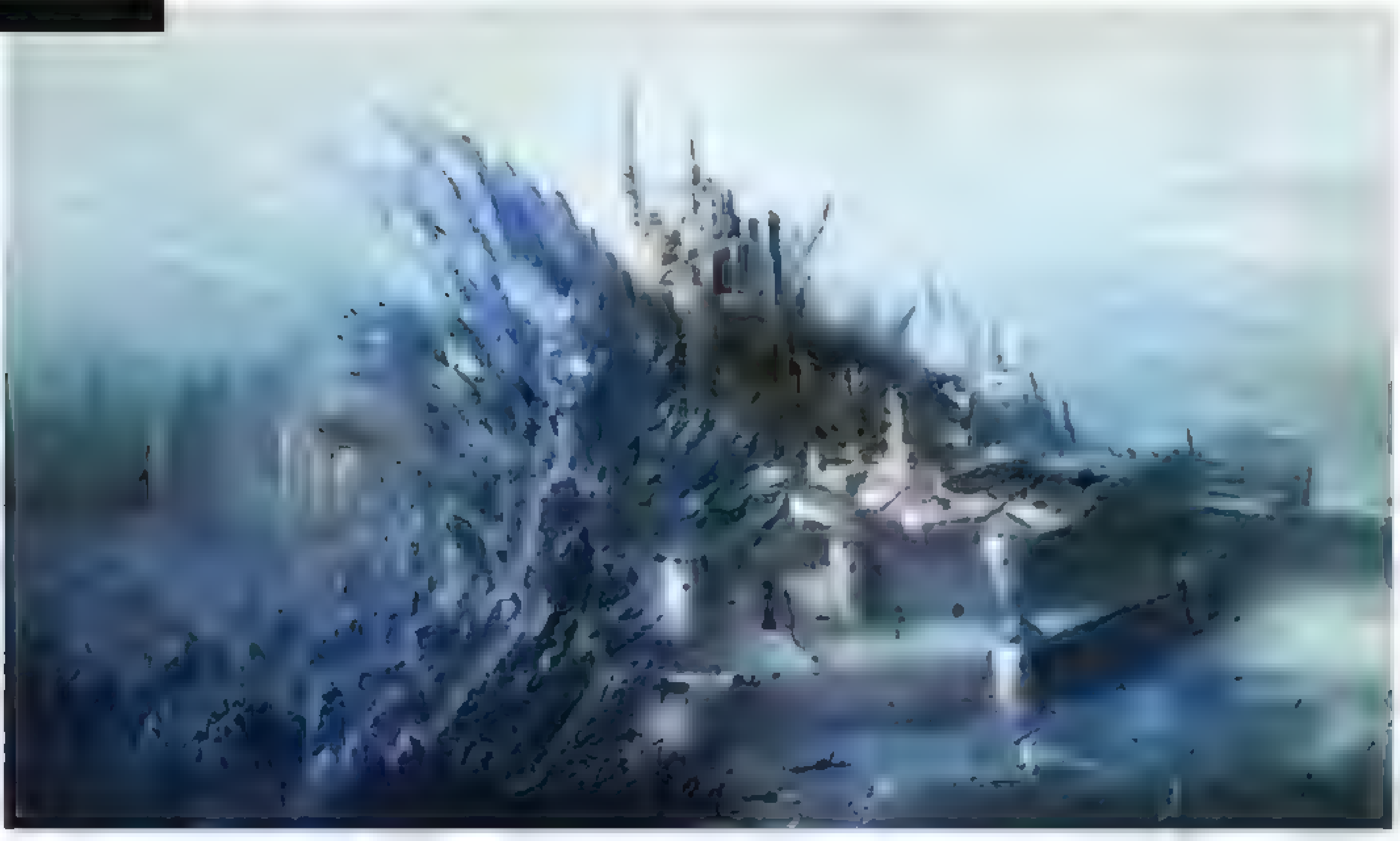
本作由《最终幻想 VII》、《最终幻想 XIII》等作品的制作人北濑佳范领衔，系列正统作品的制作团队负责开发。前期构想是“如果正统作品的团队亲自开发移动平台 RPG，究竟会带来什么样的游戏呢？”，于是便有了《无限 最终幻想（Mevius Final Fantasy）》这一企划，最终希望能够呈现出一款具有正统作品素质的王道 RPG（编者注：原来这就是《最终幻想 XV》开发进度缓慢的罪魁祸首么）。

野岛一成笔下的究极幻想

曾负责过《最终幻想 VII》、《最终幻想 X》等多款游戏剧本的剧作家野岛一成，将为本作创作一个全新的究极幻想。游戏的舞台设定在名为帕拉米提亚的国度，主人公是一名失去记忆的银发男性。游戏不仅将采用 3D 建模的形式呈现，并且会有非常出众的画面表现。以系列经典元素“水晶”为概念所描绘出的印象图中，我们可以看到充满幻想感的壮丽景致，如果这些真的都能在游戏中得到还原，那么这或许将是移动平台上第一款真正意义上的《最终幻想》。

世界观

于未知世界中苏醒的你，
失去了所有的记忆——
不知从何处来，也不知往何方去，
即便迷惑，却依然踏出了步伐。
引导你前进的“谜之声”说道：
这里是希望之国——帕拉米提亚，
低头行走之人，将不会被希望的光芒笼罩……



TOUCH · UCG专题VOL.1

PLAYSTATION 国行游戏前哨战

在12月11日举办的PlayStation中国发布会上，虽然公布了不少即将在国内推出的游戏，不过其中夹杂着不少移动端作品。对于核心玩家而言难免颇有微词，但其实作品素质的优劣并不与平台相挂钩，更何况移动平台已然是目前整个游戏行业的趋势之一，只要能够保证质量与可玩性，以此来丰富传统主机平台的游戏阵容也并不非是一件坏事。本期《指尖方圆》的专题栏目便为大家送上八款即将登陆国行PS4主机的游戏，大伙儿不妨在自己的手机或是平板上提前体验一下，说不定便能发现值得购买的作品。至于《捕鱼达人3》么，这个鼎鼎大名的系列相信就不用我多费笔墨介绍了……

小小白日梦

iOS　And

《小小白日梦》的前身，其实是椰岛游戏早在2012年就已经推出的《啪啪英雄》，无论是游戏的风格、主题、或是玩法，完全如出一辙，不同的是本作加入了更多时下流行的、接地气儿的元素，最主要的变化便是从原本的付费单机游戏变为了免费+内购的模式，这样的改变是不是件好事其实见仁见智，不过大环境所致也只能如此。

单从游戏本身出发，除了精致的画面外，颇具巧思的玩法可谓是本作的精髓。玩家与游戏的互动仅仅只有简单的“点击”操作，我们甚至不能主动干预角色的移动方向，几乎所有的解谜都必须借助场景元素来完成。看似简单的玩法，却需要玩家有足够的全局观念才行，这也让本作所呈现出的乐趣并不比主机品平台上的下载游戏逊色，而PS4版将会追加全新的关卡与角色。

决战喵星

iOS　And

又是椰岛游戏出品，同时也是一款在2014年里话题性十足的作品。本作不仅在国行Xbox One上市后便火速登陆Live卖场，并且还入选了苹果App Store的2014年度精选游戏，包括中国区与日本区，均有上榜。可见其在海外的运营也颇有建树，毕竟日本也是个爱猫的国度。

《决战喵星》延续了椰岛一贯精致、流畅的游戏体验，虽然归根结底就是一款横向卷轴类的策略塔防，不过把萌萌的猫咪们拉出来当主角的确是一个妙招，毕竟以猫咪为主角的塔防游戏还真不多见。游戏亲和力十足且易于上手，却又有着丰富而完善的系统，个性十足的喵星人们有着不同的职业与性能差异，只有合理的搭配才能保卫飞船并打败邪恶的汪星人，而猫咪们甚至还会根据对其他作品的捏他来改变画风，果然有爱才能做出好的作品！

Deemo

iOS And

《Deemo》是继《Cytus》之后，台湾开发商 Rayark 在移动平台上推出的第二款音乐游戏，在去年的《指尖方圆》中我也曾重点介绍过。由于《Cytus》曾经登陆过 PS Mobile 平台，因此此次《Deemo》正式登陆 PS Store 并不令人意外，玩家们也不必再为 PSM 有地区限制而烦恼了。

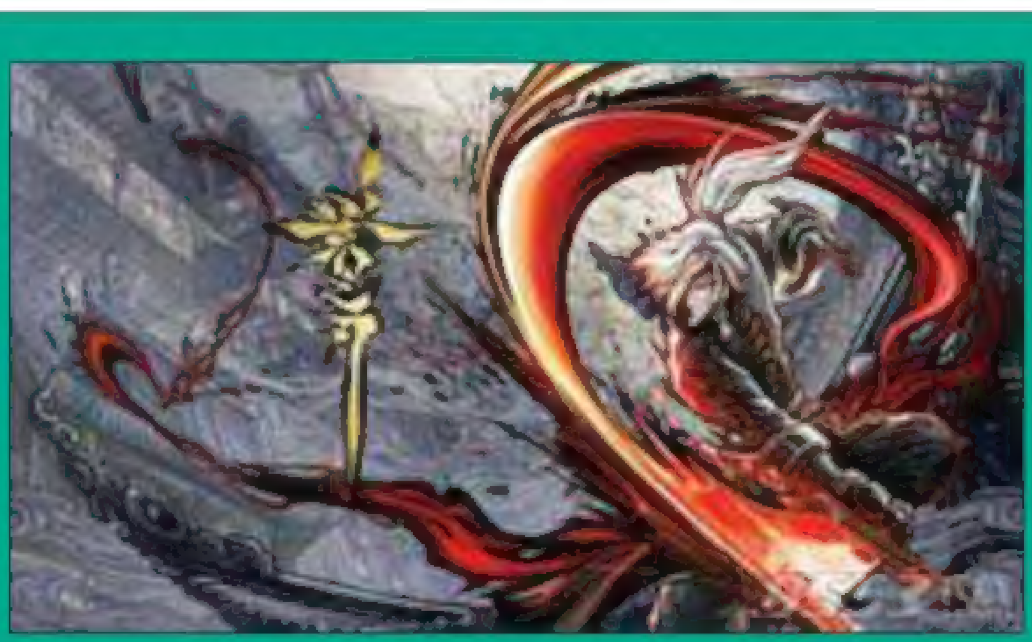
以“钢琴”为主题的《Deemo》回归经典的下落式玩法，而唯美的风格，以及不固定的键位分布依然彰显着自己的独特之处，演奏感十足。小女孩与 Deemo 的故事，伴随着古树的成长，赋予了游戏更多的内涵与灵魂。PSV 版的《Deemo》将会追加新的剧情和模式。如果你还不曾接触过本作，那么不妨先在移动平台上感受这份唯美与静谧，或许将会成为你购买 PSV 版的契机。

影之刃

iOS And

“《雨血》系列”强烈而独特的风格，相信所有体验过游戏的玩家都印象深刻。尤其是《雨血前传 蜃楼》的华丽蜕变，更是让人看到了武侠游戏的精气神。虽然制作人曾经透露过希望登陆主机平台的想法，不过最后还是在移动平台上以《影之刃》之名推出了一款更注重社交与互动的动作游戏，此次登陆国行 PS4 也算了却了一桩心愿。或许是为了统一品牌，游戏改名为《影之刃 蜃楼》，以《雨血前传 蜃楼》为基础进行画面与操作的强化，喜欢动作游戏的玩家完全可以把本作列入购买清单中。

当然，咱们也可以在移动平台上先耍耍《影之刃》，虽然副本挑战的形式让游戏有着比较强烈的割裂感，但是游戏的风格与精神并没丢，通过巧妙的连招链系统保证了出色手感与爽快感。而令我比较在意的是，移动端新加入的女性角色能否出现在这次的《影之刃 蜃楼》中。



将死之日

iOS And

《将死之日 (A few days left)》在发布会上只在视频集锦中简单带过，或许有些玩家对这个作品也知之甚少。其实本作已经在 10 月份登陆 iOS 平台，不过暂时只在美国等国外地区上架，游戏的中文化正在进行当中，说不定 PlayStation 就将是本作中文版的首发平台。游戏的开发商 ORAP 是一个来自国内的小团队，成员大概在 10 人左右。或许有人会奇怪为何国人开发的游戏反而中文版滞后，原因其实很简单，在国内这个并不健康的游戏大环境下，不走 F2P 路线的付费作品首先布局国外，确实是明智而无奈的选择。

本作由虚幻引擎打造，并采用俯视角第三人称射击的形式。游戏有着稍显黑暗的世界观设定——随着变异病毒的爆发，幸存者不得不改写“机器人三大定律”，希望机器人能够识别病毒并消灭受感染的人类，然而事情的发展却远远超出预料之外……除此之外，出色的战斗手感、以及载具战等多种模式，都让本作显得更为硬派与核心向，与主机平台有着很高的契合度。

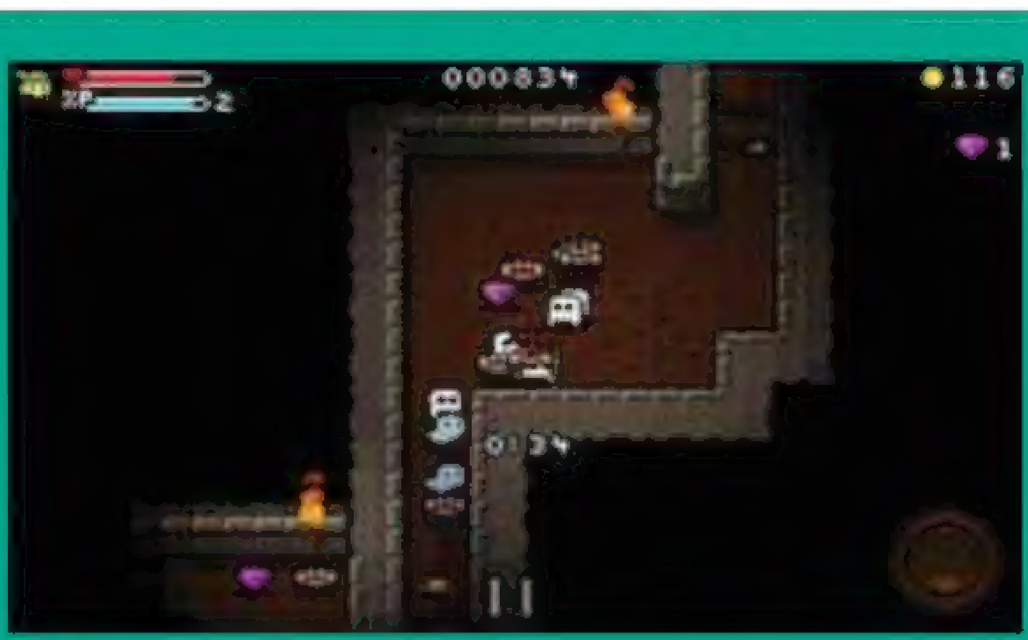
太空竞速

iOS　And

今年在移动平台上推出的一款以太空为背景的竞速类游戏，游戏的玩法非常直观，玩家以虚拟按键的或是重力感应的形式操纵飞船穿梭于空间隧道中，一路躲避各种障碍并以最快速度抵达终点，听上去不仅平淡无奇，而且几乎是不管什么时代都很常见的类型，然而有些时候返璞归真反而能够给予玩家最纯粹的乐趣。《太空竞速（Air Race Speed）》有着出众的画面和手感，尤其是使用重力感应的操作方式，没有花里胡哨的系统，仅仅只是不断地加速，在强烈的速度感与压迫感下，于千钧一发之际与坠毁擦肩而过，一气呵成地穿过终点线。不仅有种如释负重的爽快感，更能激发起无限的挑战欲望。简单即是美，似乎也不无道理。

乱世侠盗

iOS　And



来自荷兰的开发商ORANGEPiXEL专注像素风三十年，开发过多款优秀的像素风游戏，最新的《乱世侠盗（Heroes of Loot）》自然也没有跳出他们擅长的领域。由于功底深厚，游戏对于精美像素风格的展现自然无可挑剔，场景和各种特效的描绘也并没有妥协，只不过与此前大多轻松休闲的游戏类型不同，这次他们挑战的是更加黑暗，更加核心向的地牢动作RPG。本作于今年6月登陆移动平台，玩家可以从男战士、女战士、法师与精灵这四种职业的角色中选择其一，前往无尽的地牢中展开冒险，爽快杀敌、宝藏探索、营救同伴等等你想象得到的元素几乎一个不拉。而随着挑战一层层地不断深入，角色的成长与奖励提升则充分保证了耐玩度。而不得不提的是，游戏深邃且富有层次感的配乐将地牢中黑暗、惊悚的氛围烘托得非常到位，也算是一个意料外的惊喜。对于喜欢像素风，或者动作类RPG的玩家，《乱世侠盗》无疑是一个很好的选择。只是我一直有一个疑问，那个带着绿帽手持弓箭的家伙，你真的确定自己没有跑错片场么。

模拟农场14

iOS　And

从表面上看，《模拟农场14（Farming Simulator 14）》似乎是一款单纯的农场经营类的游戏，不过实际上游戏的主题是通过耕种、收割等作业方式，让玩家体验各种各样高科技的农业用机械，这些走在技术前沿的机械完全来自现实世界，并且都有制造商们的授权，放眼整个游戏业也堪称独树一帜。游戏不仅内容丰富，操作上也是简单易上手，在一些农场文化深厚的欧美地区有着相当高的人气，销量甚至超过50万套。开发商在《模拟农场14》中还加入了多人联机模式，玩家们可以共同在农场种劳作、开发。不过在咱们国家，农业在一些人的印象里往往和贫穷、落后相挂钩，因此本作在选材上难免会有水土不服的尴尬。究竟你适不适合在主机平台上开着拖拉机瞎转悠，我想不妨先在移动平台上试试水吧。

超本格偶像游戏
今冬华丽出道
偶像编年史
IDOL CHRONICLE

这是人类与创世神间的战斗
叛逆之刃
REBELLION BLADE
リベリオン ブレイド